PER AMIGA 500/2000

I MANUALI

MAGICAL PRESS

GRAFICA DI STAMPA

I MANUALI

MAGICAL PRESS
GRAFICA DI STAMPA

A
B
c
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V

Magical Press è un potente programma di grafica specializzato per la stampa di poster, tessere, calendari e striscioni pubblicitari. I disegni usati da Magical Press sono è IFF compatibile, per cui è possibile usare schermate IFF e brushes provenienti da programmi di disegno per la realizzazione dei lavori. Il programma viene caricato da Workbench, inserendo il disco nel drive DF0 e cliccando sull'icona MAGICAL PRESS. Ricordatevi però di selezionare, prima di caricare il programma, il driver per la vostra stampante e di regolare i vari settaggi per la stampa (densità di stampa, dithering, ecc.) tramite l'utility PREFERENCES. La prima schermata che viene visualizzata dal programma è quella relativa alla scelta del tipo di lavoro che vogliamo realizzare; un poster (POSTER), un manifesto pubblicitario (SIGN), un biglietto da visita (NOTE), una brochure (CARD), un calendario (CALENDAR) o uno striscione (BANNER). La selezione va fatta cliccando con il pulsante sinistro del mouse sul relativo gedget. Sotto alle voci sopra citate, ci sono altri tre gadgets che permettono di iniziare un nuovo lavoro (NEW), caricarne uno già fatto (OPEN) o uscire dal programma (QUIT). Se si seleziona OPEN, viene visualizzata la finestra per il caricamento (OPEN FILE SELECTION). Nel box DRAWER, va indicato il nome della directory dove si trova il file da caricare e nel box FILE il nome del file stesso. I gadgets sottostanti, servono per visualizzare i nomi dei dischetti

disponibili nei vari drives (VOLUMES), per ritornare alla directory principale di un disco selezionato (PARENT), per caricare il file selezionato (OPEN) e per annullare l'operazione (CANCEL).

LO SCHERMO DI LAVORO

Indipendentemente dal tipo di progetto che si dovrà realizzare, lo schermo di lavoro, di Magical Press, è sempre lo stesso. C'è una zona centrale bianca, dove si disegna; a destra e sotto di questa ci sono gli sliders (barre di scorrimento) per potersi spostare su di essa (l'area di disegno è maggiore di quella visualizzata), sulla sinistra c'è il toolbox con i vari tools per il disegno, la serie di pennelli e la tavolozza dei colori disponibili. Al di sopra dello sliders di destra c'è una specie di semaforo, che avverte sulla correttezza o meno delle operazioni che si sta effettuando. Nella parte alta dello schermo c'è la barra dei menu. Partendo da sinistra verso destra, essi sono: PROJECT, BACKGROUND, FRAME, CLIPART, TEXT, che riassumono le varie fasi con cui si realizza un qualsiasi progetto grafico. Con essi infatti si fissa uno sfondo (Background), una cornice (Frame), i disegni da inserire (Clipart) e si edita il testo (Text). Gli eventuali disegni realizzati con gli strumenti del toolbox, vanno sempre inseriti, sul foglio di lavoro, prima dei testi e dei clip art, in quanto quest'ultimi non vengono visualizzati

quando viene scelto uno qualunque dei tools per il disegno dal toolbox sempreché non si fissano sullo schermo con l'opzione del menù BACKGROUNDS - FREEZE.

I MENU

IL MENU PROJECT

NEW: inizio di un nuovo progetto grafico.

OPEN: caricamento di un lavoro già salvato.

SAVE: salvataggio del file corrente.

PRINT: stampa del progetto grafico. Viene visualizzata la schermata PRINT SETUP. Qui possiamo decidere la grandezza del disegno: piccola (SMALL), media (MEDIUM), grande (LARGE) e poster (HUGE). Si può scegliere se stampare in bianco e nero (OUTLINE), a toni di grigio (GREY SCALE) o a colori (COLOR). Nei box WIDTH e HEIGHT possono essere inseriti manualmente i valori della largezza e dell'altezza del disegno (in pixels). Se il gadget RATIO è attivato, quando viene alterato uno dei valori HEIGHT o WIDTH, viene di conseguenza alterato anche l'altro proporzionalmente. La dimensione del disegno può anche essere modificata manualmente con il mouse, spostando gli sliders che circondano il box colorato posizionato all'estrema destra della finestra Print

Setup. Nel box COPIES va inserito il numero di copie da stampare. Sotto il box ALL STRIPS (ossia tutte le pagine: utile quando si stampano lavori composti da più pagine), ci sono i gadgets UPRIGHT per la stampa in verticale del disegno e SIDEWAY per quella in orizzontale. Cliccando sul gadget PRINT, viene visualizzata la finestra PRINT CONFIRMATION, nella quale è indicato quante pagine occorrono per la stampa completa del lavoro ed invita a posizionare il primo foglio correttamente nella stampante. Cliccando su PRINT, si attiva finalmente la stampa. PREVIEW: visione, in modo approssimativo ma comprensibile, dell'aspetto finale del progetto grafico.

PALETTE: settaggio della palette dei colori. Magical Press usa una palette di 32 colori, modificabili tramite i tre sliders RGB. Il gadget RESTORE ripristina i valori iniziali. Gli altri gadgets che si trovano accanto alla palette, hanno le seguenti funzioni: UNDO, cancella l'ultima operazione effettuata sulla palette; COPY, copia un colore da una posizione all'altra della palette; SWAP, scambia il colore corrente con quello selezionato; SPREAD, crea toni sfumati tra due colori selezionati (si seleziona il primo colore, poi si clicca su SPREAD e si seleziona il secondo); RESET, ritorno alla palette iniziale; DEFAULT, attiva la palette di default; LAST LOADED, attiva la palette dell'ultimo disegno caricato.

SWITCH: questa funzione, attiva solo quando si lavora con progetti composti da più pagine (come le brochure o i calendari), serve per spostarsi tra le varie pagine di una brochure (copertina, pagine interne, quarta di copertina). MAIN MENU: ritorno allo schermo di selezione del tipo di progetto grafico da realizzare. ABOUT: informazioni sulla versione del programma.

QUIT: uscita dal programma.

MENU BACKGROUNDS

CLEAR: cancella l'ultimo disegno caricato.

FREEZE: trasforma una cornice "FRAME" o l'intero "ALL" disegno compreso di Clip Art in sotto fondo (BACKGROUNDS) e quindi non cancellabili quando si usano fuori strumenti da disegno (*Attenzione operazione irreversibile*).

PATTERNS: creazione di uno sfondo con disegni predefiniti (PREDESIGNED) o presenti sul disco nella directory PATTERNS o presenti nella directory CLIP ART. Le finestre di caricamento permettono di visionare i vari disegni uno ad uno, con una serie di sliders a freccia. Dopo aver selezionato il disegno, se si tratta di in clip art, compare la finestra PATTERN PLACEMENT, dove possiamo definire in che modo posizionare il disegno in ripetizione sul foglio di lavoro. In modo continuo (CONTINUOUS), a scacchiera (TILED), solo sui bordi

(BORDERS), negli angoli (CORNERS) o in modo obliquo (STAGGERED 1 e 2). Possiamo anche decidere la spaziatura orizzontale e verticale tra un disegno e l'altro.I gadgets OVERLAY e CLEAR servono per scegliere se lasciare sulla pagina di lavoro i disegni inseriti precedentemente (OVERLAY), o se l'ultimo inserito deve cancellare tutti gli altri (CLEAR).

GRAPHICS: caricamento di un disegno IFF come sfondo. Sul dischetto è presente un esempio nella directory BACKGROUNDS. Dopo aver selezionato il file, compare la finestra GRAPHIC PLACEMENT, con al quale è possibile selezionare la grandezza del disegno (SIZE) e la sua posizione all'interno del foglio da lavoro (POSITION). Sotto la scritta "SIZE", sono presenti tre gadgets; partendo da sinistra, il primo espande il disegno per tutta la larghezza del foglio (vedere il box a sinistra della finestra), il secondo sia in larghezza che in altezza, il terzo solo in altezza. Cliccando sul gadget NORMAL, riavremo la dimensione originaria del disegno. Un altro modo per modificare le dimensioni del disegno e cambiarlo di posizione è quello di portare il puntatore del mouse nel box colorato a sinistra (dove è simulata graficamente la dimensione del disegno sulla pagina del nostro progetto), e spostando lo stesso o i suoi vertici. Quando viene caricata una immagine, può verificarsi una incompatibilità di palette per cui il disegno appare "sporco". Per ripristinare la

palette originale del disegno caricato basta selezionare l'opzione LAST LOADED dalla finestra della PALETTE. Anche in questa finestra troviamo i gadget OVERLAY e CLEAR che servono per scegliere se lasciare sulla pagina di lavoro i disegni inseriti precedentemente (OVERLAY), o se l'ultimo inserito deve cancellare tutti gli altri (CLEAR).

MENU FRAME

CLEAR: cancella la cornice corrente.

OPEN: caricamento di una cornice. Sul disco programma è presente la directory FRAMES, con vari esempi di cornici. E possibile utilizzare come soggetto per le cornici anche i disegni della directory CLIP ART.

MENU CLIP ART

CLEAR: cancella il clip art corrente.

OPEN: caricamento di un clip art. Viene visualizzata la finestra CLIP ART FILE, con le due directory MISCELLANEOUS 1 e 2. Cliccando su una di esse, i relativi disegni verranno visualizzati nel box a destra della finestra. Cliccate su OPEN per usare il clip art.

LE ICONE: L, M, N, O, P, servono per la manipolazione dei Clip Art (vedi dopo).

SAVE: salvataggio di un clip art. Con questa

opzione è possibile creare nuovi clip art, caricando in memoria disegni IFF come Backgrounds, ritagliando le parti che ci interessano con l'opzione CUT del toolbox e salvando il clip art così ritagliato con questa opzione.

CLOSE: termina l'uso del clip art corrente.

MASKING: questa opzione permette di ritagliare un brush eliminando un colore che può essere quello di fondo, ottenendo così un disegno scontornato. Supponiamo ad esempio, di avere un cerchio giallo su sfondo nero. Selezioniamo MASKING, attiviamo come colore trasparente il nero, e clicchiamo sul gadget TRANSPARENT COLOR; dal toolbox selezioniamo l'opzione CUT, ritagliamo il cerchio e vedremo che lo sfondo nero è stato eliminato dal brush (clip art). Allo stesso modo, se avessimo reso trasparente il giallo, avremmo avuto un quadrato nero con un foro centrale.

FLIP HORIZ: inverte orizzontalmente il clip art selezionato.

FLIP VERT: come sopra ma in senso verticale.

ROTATE RIGHT: ruota il clip art di 90x a destra.

ROTATE LEFT: come sopra a sinistra.

SIZE: modifica delle dimensioni del clip art corrente. Dopo aver selezionato l'opzione, ci si sposta sul piano di disegno, e tenendo premuto

il pulsante sinistro del mouse si decide la nuova grandezza del clip art (appare un rettangolo). Rilasciate il pulsante quando tutto è OK.

MENU TEXT

Per inserire testi e scritte nel lavoro, bisogna selezionare dal toolbox il gadeget a forma di "A". Dopodichè, si preme il pulsante sinistro del mouse e si inizia a digitare il testo, che rimarrà sempre attaccato al puntatore del mouse. Una volta terminata la fase di Input, si sceglie la posizione dove va il testo e si clicca di nuovo il pulsante sinistro. Le opzioni del menu TEXT sono:

CLEAR: cancella la stringa di testo corrente.

CHANGE FONT: permette di selezionare il tipo di font. Viene caricata la directory Font del disco con i vari tipi disponibili e le grandezze. Il font viene visualizzato nel box in basso. Alla destra della finestra di selezione ci sono anche i gadgets per decidere lo stile del font: normale (PLAIN), italico (ITALIC), neretto (BOLD), sottolineato (ULINE).

STYLE: scelta dello stile per il font (Vedi CHANGE FONT).

JUSTIFICATION: allineamento del testo. Centrato (CENTER), allineato a destra o a sinistra (LEFT & RIGHT).

IL TOOLBOX

La serie di icone che si trova sulla sinistra del foglio di lavoro rappresenta il toolbox, ossia gli strumenti per il disegno ed altre funzioni speciali, simile a quello presente in tutti i programmi di disegno. Andiamo a spiegare il significato delle varie icone:

A: disegno a mano libera.

B: riempimento di colore in aree chiuse. Si sceglie il colore dalla palette, si attiva l'icona e si porta il puntatore del mouse nel centro dell'area di disegno chiusa. Premendo il pulsante sinistro del mouse, l'area verrà colorata.

C: disegno di linee.

D: disegno di linee contigue consecutive. Per terminare premere il pulsante destro del mouse.

E: disegno di quadrati: vuoti se si clicca su essi una sola volta; pieni se si clicca due volte.

F: disegno di rettangoli: vuoti e pieni.

G: disegno di cerchi: vuoti e pieni.

H: disegno di ellissi.

I: disegno di triangoli.

J: inserimento testi.

K: eliminazione di un clip art dal foglio da disegno; (posizionarsi sulle clip art e memorizzato cliccare su di esso con il pulsante sinistra dal mouse).

L: richiama il clip art selezionato.

M: sposta un clip art da una posizione ad un'altra (selezionare un clip art posizionatevi su esso e cliccate con il pulsante sinistro dal mouse).

N: copia un clip art selezionato.

O: visualizza fronte/retro zone sovrapposte tra due Clip Art.

P: visualizza fronte/retro due Clip Art sovrapposti.

Q: selezione di un brush o Clip Art, ossia parte di una del disegno che diventerà il Clip Art, il disegno verrà tolto dal foglio.

R: copia una zona di disegno in Clip Art lasciando sul foglio il disegno stesso.

S: cancellazione del disegno corrente. Compare una finestra con la scritta "DO YOU WANT TO SAVE YOUR DESIGN BEFORE PROCEEDING ?" (vuoi salvare il tuo disegno prima di procedere ?). Cliccando su YES salviamo il disegno.

T: cancella l'ultima operazione effettuata.

U: selezione i vari tipi di pennello.

V: paletta per la scelta del colore.

CREAZIONE DI POSTER

Per rendersi conto di cosa sia un POSTER, per Magical Press, basterà caricare in memoria il file "WISE MEN" presente sul disco nella directory POSTERS. Per la stampa di un poster, consiglia-

mo di usare il modulo continuo, dal momento che già in formato MEDIUM, sono necessari due fogli A4.

CREAZIONE DI VOLANTINI PUBBLICITARI (SIGN)

Si procede inserendo prima l'eventuale disegno che deve fare da sfondo (menu Backgrounds), o l'eventuale sfondo fatto di patterns, poi si inserisce la cornice e i clip art. Con l'aiuto del toolbox e dei suoi strumenti si inseriscono i disegnini ed infine si digita il testo.

BIGLIETTI DA VISITA (NOTE)

Si procede come per i SIGN, soltanto che qui il foglio di lavoro è molto più piccolo. Quando viene attivata l'opzione NOTE, la parte inferiore dello schermo apparirà leggermente "sporca" da strani simboli grafici. Ciò accade in quanto il programma è in formato NTSC e non PAL. Questo inconveniente, comunque, non pregiudica minimamente il corretto funzionamento del programma.

BROCHURE (CARD)

La BROCHURE non è altro che un depliant illustrato che si sviluppa generalmente su quattro pagine, facenti tutte parte di uno stesso foglio piegato a metà. Si procede disegnando una

pagina alla volta, spostandosi da una pagina all'altra o usando l'opzione SWITCH del menu PROJECT, o cliccando direttamente sui quattro gadgets numerati che compaiono a sinistra dello slider inferiore dello schermo di lavoro. Ogni qual volta si cambia pagina bisogna salvare la precedente. Si disegna la prima pagina (FRONT), poi si clicca su gadget numero 2. Si salva il disegno chiamandolo ad esempio "max", si disegna la seconda pagina (INSIDE LEFT = pagina interna sinistra) e si clicca poi su 3. Ricompare la finestra di salvataggio, ma questa volta dobbiamo cliccare solo su SAVE, in quanto il programma provvede automaticamente a numerare correttamente i files sul disco. Quando si arriva all'ultima pagina, selezionate di nuovo il gadget 1 per completare il tutto. Per caricare in seguito tutte le pagine in memoria, basterà caricare solo il file max (anche se il programma ha generato sul disco i files aggiuntivi, max.1, max.2 ecc.). Le pagine vengono stampate tutte insieme per permettere l'assemblaggio della brochure.

I risultati migliori si ottengono però con il formato SMALL. FRONT = pagima frontale. o frontespizio. INSIDE LEFT = pagina interna sinistra. INSIDE RIGHT = pagina interna destra. BACK = quarta di copertina.

CALENDARI (calendar)

Quando viene selezionata questa opzione, dal Main Menu, appare la finestra "CALENDAR SETUP", con tutta una serie di gadgets. Qui dobbiamo selezionare il mese e l'anno di cui vogliamo che si stampi il calendario. E possibile scegliere anche dove posizionare le cifre all'interno delle caselle del calendario (DATE POSITION). Selezionando PICTURE sarà inserito un disegno sopra il calendario, per cui sullo schermo di lavoro, sullo slider inferiore, ci saranno due gadgets numerati. Si crea prima il disegno, poi si clicca sul gadget 2 (o si seleziona CALENDAR con l'opzione Switch del menu Project), salvando il disegno con un nome qualunque. Comparirà a questo punto il calendario e quando avremo finito di inserirci sopra eventuali disegni e testi, selezioniamo di nuovo il gadget 1, salvando così sempre con lo stesso nome anche il calendario vero e proprio. (La seconda volta si deve cliccare solo su SAVE).

STRISCIONI (BANNER)

Per creare un BANNER, occorre innanzitutto caricare dalla directory BANNERFONTS, il file HELVETICA, poi nel box TEXT bisogna inserire la scritta da trasformare in striscione, e poi cliccare su OK.